

PENGARUH PERMAINAN PERSUASI YANG RAMAH TERHADAP PEROLEHAN BELAJAR DI KELAS II SDN 14 PALOH

Ulandari, Marzuki, Tahmid Sabri

Program Studi Pendidikan Dasar FKIP Untan

Email: ulandari101291@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh Permainan Persuasi yang Ramah terhadap perolehan belajar peserta didik pada Pembelajaran Tematik Kelas II Sekolah Dasar Negeri 14 Nibung Kecamatan Paloh. Penelitian ini menggunakan Metode Eksperimen dengan bentuk *Time Series Design*. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik di kelas II yang berjumlah 26 orang. Setelah dilakukan uji normalitas dan keduanya berdistribusi normal, dilanjutkan dengan perhitungan uji t. Hasil analisis data uji t diperoleh thitung 9,6019 sedangkan ttabel 2,060 dengan $df = 26 - 1 = 25$ taraf signifikan (α) = 0,05 dapat diartikan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $9,6019 \geq 2,060$, berarti signifikan maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, dan *Effect size* sebesar 0,42 kategori sedang. Ini menunjukkan adanya pengaruh permainan Persuasi yang Ramah terhadap perolehan belajar Peserta Didik pada pembelajaran tematik kelas II Sekolah Dasar Negeri 14 Nibung Kecamatan Paloh.

Kata kunci : Pengaruh, Permainan Persuasi yang Ramah, Perolehan Belajar

Abstract: This study aims to find out whether there is influence of the Friendly-Persuasive Game in thematic learning achievement for seconds class learners of the 14 Nibung state primary school, sub district Paloh. This research uses Time Series Design experimental method, and the samples of this research are 26 learners from the second class. After tested using *t* test calculation, it is obtained that the result analysis is 9,6019 with *t* table is 2,060, $df = 26 - 1 = 25$ degrees of significance (α) = 0.05. Referring to *t* table $\geq t$ count or $9,6019 \geq 2,060$ means significantly for learning result, it can be inferred that H_0 is rejected and H_a is accepted with the effect size 0,42 as medium categories. The result indicates that the use of Friendly-Persuasive Game influences thematic learning achievement for second class learners.

Key Words : Influence of Friendly-Persuasive Game, learning achievement

Bermain adalah dunia sekaligus sarana belajar bagi peserta didik, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bermain berarti memberikan kesempatan kepada mereka untuk belajar dengan cara-cara yang dikategorikan sebagai bermain. menurut Anna Farida, (2014:44) menyatakan bahwa, “Hendaknya anak kecil diberi kesempatan bermain. Melarang bermain dan menyibukkannya dengan belajar terus menerus akan mematikan hatinya, mengurangi kecerdasannya dan membuat jemu

terhadap hidup sehingga ia akan sering mencari alasan untuk membebaskan diri dari keadaan tersebut”.

Bermain adalah dunia sekaligus sarana belajar bagi peserta didik, pengalaman belajar itu dirasakan dan diapersepsikan secara alami oleh peserta didik yang bersangkutan sehingga menjadi lebih menyenangkan, serta bermakna bagi dirinya. guru dalam menyelenggarakan pembelajaran tidak akan mengabaikan aspek perkembangan peserta didik.

Sagimun dan Bimo Walgito (dalam Endang Komara 2014:43) menyatakan bahwa “Untuk membangkitkan emosi intelektual, peserta didik diberi semacam permainan-permainan atau teka-teki atau cerita-cerita yang berkaitan dengan materi yang hendak dijabarkan”. Melalui permainan persuasi yang ramah peserta didik diajarkan bagaimana cara berkomunikasi dengan sikap yang ramah, sopan saat berinteraksi, saling bekerjasama dalam memecahkan masalah untuk kemudian mendapatkan solusinya secara bersama-sama, serta memicu semangat berkompetisi yang sehat sehingga membuka potensi kecerdasan yang lebih terasah

Dengan memahami dimensi umur peserta didik, keunikan perkembangan peserta didik dalam rentang umur selayaknya menjadi acuan filosofis, setiap rancangan program pembelajaran yang disediakan guru. Deni Koswara Halimah 2008:9 menyatakan bahwa “Guru juga harus berpacu dalam pembelajaran dengan memberikan kemudahan belajar bagi seluruh peserta didik agar dapat mengembangkan potensinya secara optimal dalam arti guru sepatutnya merancang kegiatan pembelajaran yang kreatif, profesional, dan menyenangkan”.

Selama ini pembelajaran di Sekolah Dasar pada kelas rendah terutama kelas I, II dan III mata pelajarannya dilakukan secara terpisah, seperti pelajaran Bahasa Indonesia, PKN, dan Matematika. Kegiatan ini dilaksanakan hanya mempelajari standar kompetensi dan kompetensi dasar yang berhubungan dengan mata pelajaran itu saja. Pembelajaran yang menyajikan mata pelajaran secara terpisah akan menyebabkan kurang mengembangkan peserta didik untuk berfikir menyeluruh dan akan membuat kesulitan bagi peserta didik usia sekolah dasar. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pembelajaran tematik dikhususkan untuk peserta didik tingkat SD kelas rendah, yaitu I, II dan III adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema (tematik).

Dari hasil pengamatan yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 14 Nibung Kecamatan Paloh pada kelas II dalam proses pembelajaran masih belum menerapkan model pembelajaran tematik walaupun sudah melaksanakan Kurikulum 2013, hal ini disebabkan oleh guru belum mampu atau belum siap memadukan beberapa mata pelajaran dalam satu tema, guru belum memaksimalkan kreativitas dalam membuat pelajaran lebih aktif, menyenangkan dan kurangnya kepiawaian dalam membangkitkan rasa keingintahuan, serta kurangnya memberikan motivasi kepada peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Persuasi yang Ramah Terhadap

Perolehan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik Kelas II Sekolah Dasar Negeri 14 Nibung Kecamatan Paloh”.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode Eksperimen. Metode eksperimen adalah prosedur penelitian yang dilakukan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat atau variabel atau lebih dengan mengendalikan pengaruh variabel lain (Hadari Nawawi 2012:88). Bentuk penelitian yang peneliti gunakan adalah bentuk penelitian *Times Series Design* karena akan meneliti satu kelompok yaitu peserta didik kelas II Sekolah Dasar Negeri 14 Nubung Kecamatan Paloh.

Peneliti memberikan Pre-test yaitu pengukuran yang dilakukan sebelum 8 kali perlakuan kemudian pengukuran setelah 8 kali perlakuan disebut dengan Post-test. Perlakuan dilakukan dengan sengaja dan sistematis terhadap kelas eksperimen dengan menerapkan Permainan Persuasi yang Ramah pada pembelajaran Tematik di kelas II Sekolah Dasar Negeri 14 Nibung Kecamatan Paloh. Bentuk penelitian yang digunakan adalah *Quasi Expeimental Design* dengan bentuk *Times Series Design* dikarenakan akan meneliti satu kelompok yaitu peserta didik kelas II Sekolah Dasar Negeri 14 Nubung Kecamatan Paloh. Adapaun pola yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

Rancangan Penelitian

Q ₁ X Q ₂

Keterangan:

Q₁ = pre-test

Q₂ = post-test

X = perlakuan (treatment)

(Arikunto 2010:124)

Menurut Toha Anggoro 2011:4.2 mengemukakan bahwa “Populasi adalah himpunan yang lengkap dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya ingin diketahui”. Dikarenakan jumlah populasi dalam penelitian ini relative kecil yaitu kurang dari 100 siswa, maka secara keseluruhannya dijadikan sumber data penelitian sehingga penelitian ini bersifat penelitian populasi. Jadi Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas II SDN 14 Nibung Kecamatan Paloh yang berjumlah 26 peserta didik. Dari data populasi kelas II Sekolah Dasar Negeri 14 Nibung Kecamatan Paloh yang berjumlah 26 peserta didik, maka keseluruhan populasi ini dijadikan sampel penelitian sehingga disebut juga dengan penelitian populasi. Teknik dalam pengambilan sampel penelitian ini adalah

dengan sampel *Purposive Sampl*, dikarenakan jumlah sampel atau subjek peneliti yang tidak mencapai 100 orang.

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini ada tiga tahap yaitu, 1) tahap persiapan; 2) tahap pelaksanaan; 3) tahap akhir

Tahap persiapan yaitu; (1) Observasi ke sekolah mitra penelitian; (2) Berdiskusi bersama guru tentang tujuan yang diinginkan oleh peneliti dalam penelitian ini; (3) Menyiapkan instrument penelitian yakni berupa soal *pre-test* dan *post-test* serta RPP; (4) Melakukan validitas instrument penelitian; (5) Melakukan uji coba soal tes pada peserta didik kelas II Sekolah Dasar Negeri 04 Sebusus Kecamatan Paloh; (6) Menganalisis data hasil uji coba untuk mengetahui tingkat reabilitas instrument penelitian; (7) Menganalisis tingkat kesukaran daya beda setiap butir soal yang telah diujicobakan; (8) Berdasarkan hasil analisis selanjutnya soal dijadikan sebagai alat pengumpul data.

Teknik pengumpulan data yang peneliti terapkan dalam penelitian ini adalah teknik observasi langsung dan teknik pengukuran, dan alat pengumpulan datanya menggunakan lembar observasi dan tes. dalam penelitian ini analisis data digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik dengan menggunakan permainan persuasi yang ramah pada kelas eksperimen sesuai dengan rumusan masalah.

Untuk mengetahui pengaruh Pengaruh permainan persuasi yang ramah terhadap perolehan belajar hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas II SDN 14 Nibung Kecamatan Paloh, adapun Tahapan analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut: 1).Menskor hasil *pre-test* dan *post-test* perolehan belajar dikelas II sesuai dengan kunci jawaban soal tes yang dibuat. 2). Menghitung Rata-rata (\bar{X}) dengan rumus $\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$; 3). Menghitung Standar Deviasi (SD) hasil pre test dan post

test dengan rumus $SD = \sqrt{\frac{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$ 4). Menguji uji Normalitas data dengan menggunakan Chi Kuadrat dengan rumus $\chi^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$

5).di dalam data ini data disrtibusi normal, maka dilanjutkan dengan uji homogenitas variansnya dilakukan dengan tahapan sebagai berikut: terlebih dahulu hipotesis alternative (H_a) dan hipotesis nol (H_o) ,mencari harga t melalui tabel nilai t dari df yang telah diperoleh pada taraf signifikan 0,05 dilanjutkan thitung dengan rumus $t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$ 7). Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan persuasi yang ramah terhadap perolehan belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas

II SDN 14 Nibung Kec. Paloh digunakan dengan rumus *effect size* yaitu $ES = \frac{\bar{Y}_e - \bar{Y}_c}{s_c}$.

Tahap pelaksanaan dalam penelitin ini yaitu; (1) Menentukan jadwal penelitian yang disesuaikan dengan jadwal belajar disekolah Penetlitian; (2) Memberikan *pre-test* kemudian peneliti melakukan pembelajaran dengan menerapkan permainan persuasi yang ramah pada pembelajaran tematik sebanyak 8 kali

perlakuan; (3) Memberikan *pos-test* yang berupa soal-soal yang telah dipersiapkan oleh peneliti; (4) Melakukan analisis data, mengolah data yang didapat dari hasil tes soal yang diberikan pada objek penelitian; (5) Membuat kesimpulan hasil penelitian dan menyusun laporan.

Tahap akhir yaitu; (1) mengolah data; (2) menghitung analisis data hasil tes (skor pre-test dan post- test peserta didik); (3) menyusun laporan; (4) membuat kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mendapatkan informasi pengaruh permainan Persuasi yang Ramah terhadap perolehan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik kelas II Sekolah Dasar Negeri 14 Nibung Kecamatan Paloh. Penelitian ini dilakukan di kelas II Sekolah Dasar Negeri 14 Nibung Kecamatan Paloh dengan jumlah peserta didik 26 orang. Dari sampel tersebut diperoleh data yang meliputi hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil analisis data dapat disajikan pada tabel berikut ini

tabel 1
Hasil Pegolahan Perolehan *Pre-test* dan *Post-test* Peserta Didik

Keterangan	Pre-test	post-test
jumlah	26	26
Rata-rata	51,23	58,80
Standar Deviasi	17,62	18,13
Uji Normalitas (X^2)	4,58	6,57

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan satu kelas yaitu kelas II SDN 14 Nibung yang berjumlah 26 peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen dilaksanakan sebanyak 8 kali pertemuan yaitu mulai dari tanggal 5 Mei 2015 sampai 18 Mei 2015 setiap hari pukul 07.00- 08.20. Kegiatan awal diberikan selama 5 menit yang meliputi salam, doa, absen pengelolaan kelas, apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Selanjutnya kegiatan inti, alokasi waktu yang diberikan adalah 55 menit meliputi kegiatan eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi dengan pembelajaran yang sudah disampaikan, setiap tema mengaitkan lima mata pelajaran yang berbeda, dengan tetap menggunakan permainan persuasi yang ramah. Tema pertama dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan tema Permainan Persuasi yang Ramah, pertemuan pertama peserta didik menyanyikan lagu Good Morning yang dipandu oleh guru melalui media audiovisual. Selanjutnya peserta didik bertanya jawab tentang peraturan dalam sebuah permainan. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai Permainan Persuasi yang Ramah beserta aturan dalam permainan tersebut. Setiap permainan peserta didik diberikan media kartu indeks atau tanda pengenal, kartu criteria soal, kartu bundaran hadiah dan kartu simbol yang akan dimainkan pada pada setiap tema dengan tetap mematuhi peraturan dalam permainan. Selanjutnya

tema Kedua yaitu Kuda Ayah yang dilakukan tiga kali pertemuan. Tema ketiga yaitu Rumah Ku yang dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Kegiatan akhir, waktu yang diberikan selama 10 menit dimulai dengan membuat rangkuman materi pembelajaran bersama-sama peserta didik bersama guru, kemudian dilanjutkan dengan memberikan evaluasi terhadap materi yang telah dipelajari. setelah evaluasi materi disampaikan selanjutnya dilaksanakan refleksi dengan tujuan sebagai masukan bagi guru saat melakukan proses pembelajaran, kemudian guru memberikan tindak lanjut berupa pesan atau pengarahan yang memuat motivasi untuk peserta didik agar dapat mengoptimalkan hasil belajar selanjutnya. Pada tanggal 4 Mei 2015, dilakukan *Pre-test* saat pelaksanaan semua peserta didik hadir, peserta mengerjakan 15 soal yaitu pilihan ganda sebanyak 10 soal dan essay sebanyak 5 soal. Berdasarkan perolehan terdapat 2 peserta didik yang memperoleh nilai tertinggi dan 5 orang nilai terendah. *Post-test* dilaksanakan pada tanggal 19 Mei 2015 dan diikuti oleh seluruh peserta didik kelas II SDN 14 Nibung, Peserta didik mengerjakan sebanyak 15 soal yang berbentuk pilihan ganda dan essay. Berdasarkan hasil yang diperoleh didapat 2 orang peserta didik dengan nilai tertinggi dan 4 orang dengan nilai terendah.

Data yang diperoleh dari hasil rata-rata sebelum diberikan perlakuan dengan permainan Persuasi yang Ramah terhadap perolehan belajar peserta didik pada pembelajaran Tematik didapat sebesar 51,23 rata-rata hasil *post-test* peserta didik yang diberikan perlakuan dengan permainan persuasi yang ramah terhadap perolehan belajar peserta didik pada pembelajaran tematik sebesar 58,80 hal ini menunjukkan terjadinya perubahan perolehan belajar sebesar 7,57 setelah diberikan perlakuan dengan pembelajaran Persuasi yang Ramah pada perolehan belajar peserta didik pada pembelajaran Tematik Sekolah Dasar Negeri 14 Nibung Kecamatan Paloh, berarti terjadi perbedaan *post-test* lebih besar dibandingkan dengan hasil *pre-test*. Untuk menganalisis data hasil *pre-test* dan *post-test* mengenai pengaruh permainan Persuasi yang Ramah terhadap perolehan belajar peserta didik pada pembelajaran Tematik kelas II Sekolah Dasar Negeri 14 Nibung Kecamatan Paloh, dengan menggunakan uji statistic, maka perlu mencari rata-rata dan standar deviasi dari data *pre-test* dan *post-test*, selanjutnya dilakukan uji normalitas data dengan menggunakan uji Chi kuadrat (χ^2), diperoleh hasil χ^2 hitung = 4,58 kemudian dibandingkan dengan χ^2 tabel dari daftar Chi Kuadrat dengan taraf signifikan (α) = 0,05 maka diperoleh χ^2 tabel = 7,815 menunjukkan bahwa χ^2 hitung < χ^2 tabel atau 4,58 < 7,815 berarti signifikan dan dapat disimpulkan bahwa data hasil *pre-test* berdistribusi normal.

Uji normalitas pada data *pre-test* peserta didik kelas II Sekolah Dasar Negeri 14 Nibung Kecamatan Paloh maka dilakukan uji normalitas pada data *post-test*. diperoleh χ^2 hitung = 6,57 kemudian dibandingkan dengan χ^2 dari daftar atau tabel Chi Kuadrat dengan taraf signifikan (α) = 0,05 maka diperoleh χ^2 tabel = 7,815 ini menunjukkan bahwa χ^2 hitung < χ^2 tabel atau 6,57 < 7,815 berarti yang menunjukkan signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa data *post-test* berdistribusi normal.

Berdasarkan data *pre-test* dan data *post-test* yang berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan analisis data uji t. Hasil perhitungan uji t diperoleh

harga t_{hitung} sebesar 9,6019 kemudian dibandingkan dengan nilai t_{tabel} -nilai dalam distribusi t dengan $df = 26 - 1 = 25$ dan taraf signifikan (α) = 0,05 adalah 2,060 didapat t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($9,6019 \geq 2,060$) berarti hasil yang diperoleh signifikan Artinya terdapat pengaruh permainan persuasi yang ramah terhadap perolehan belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas II sekolah dasar negeri 14 Nibung Kecamatan Paloh tampak pada rata-rata perolehan belajar peserta didik yang meningkat setelah diberikan perlakuan dengan Permainan Persuasi yang Ramah pada pembelajaran Tematik.

Untuk mengetahui tingginya pengaruh permainan persuasi yang ramah terhadap perolehan belajar peserta didik pada pembelajaran tematik SDN 14 Nibung Kec Paloh dihitung dengan menggunakan rumus *effect size*. Diperoleh ES sebesar 0,42 yang tergolong dalam kriteria sedang. Berdasarkan perhitungan *effect size* tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan persuasi yang ramah memberikan pengaruh yang sedang terhadap tingginya perolehan belajar peserta didik pada pembelajaran pada pembelajaran tematik SDN 14 Nibung Kec Paloh.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 14 Nibung Kecamatan Paloh, hasil analisis data yang diperoleh dari hasil tes awal dan tes akhir terhadap perolehan belajar di kelas II Sekolah Dasar 14 Nibung Kecamatan Paloh dapat disimpulkan sebagai berikut: 1). Rata-rata perolehan belajar peserta didik sebelum diajar dengan Permainan Persuasi yang Ramah pada pembelajaran Tematik di kelas II Sekolah Dasar Negeri 14 Nibung Kecamatan Paloh adalah sebesar 51,23 dengan Standar Deviasi sebesar 17,62. 2). Rata-rata perolehan belajar peserta didik setelah diajar dengan Permainan Persuasi yang Ramah pada pembelajaran Tematik di kelas II Sekolah Dasar Negeri 14 Nibung Kecamatan Paloh adalah sebesar 58,80 dengan Standar Deviasi sebesar 18,13. 3). Berdasarkan hasil data awal (*Pre-test*) dan data akhir (*post-test*) maka terjadi peningkatan atau terdapat pengaruh yang signifikan dari hasil *post-test* yang didapat lebih tinggi dari hasil *pre-test* yang telah dilaksanakan. Maka dapat disimpulkan bahwa Hipotesis alternatif (H_a) diterima atau di setujui dan Hipotesis nol (H_o) ditolak, ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan Permainan Persuasi yang Ramah pada pembelajaran Tematik terhadap perolehan belajar peserta didik di kelas II Sekolah Dasar Negeri 14 Nibung Kecamatan Paloh.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka disarankan bagi semua guru maupun calon guru untuk dapat: 1). Penggunaan pembelajaran dengan Permainan Persuasi yang Ramah pada pembelajaran tematik membawa pengaruh

positif, memberikan pembelajaran yang aktif dalam meningkatkan perolehan belajar peserta didik, untuk itu disarankan guna dapat di terapkan sebagai alternatif pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar khususnya di kelas rendah. 2).Pentingnya kreatifitas guru dalam menggunakan media-media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dalam melakukan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif,dan menyenangkan agar tingkat keaktifan peserta didik dalam pembelajaran akan meningkat serta rasa bosan dan jenuh peserta didik terhadap materi pembelajaran tidak muncul disaat pembelajaran berlangsung.

DAFTAR RUJUKAN

- Anna Farida, Suhud Rois. (2014). *Sekolah yang Menyenagkan*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Burhan Nurgiyantoro, Gunawan & Marzuki. (2004). *Statistik Terapan*. Yogyakarta : GAJAH MADA UNIVERSITY PRESS
- Deni Koswara Halimah. (2008). *Guru Kreatif*. Bandung: PT Pribumi Mekar.
- Endang Komara. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hadari Nawawi. (2012).*Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Toha Anggoro. (2011). *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.